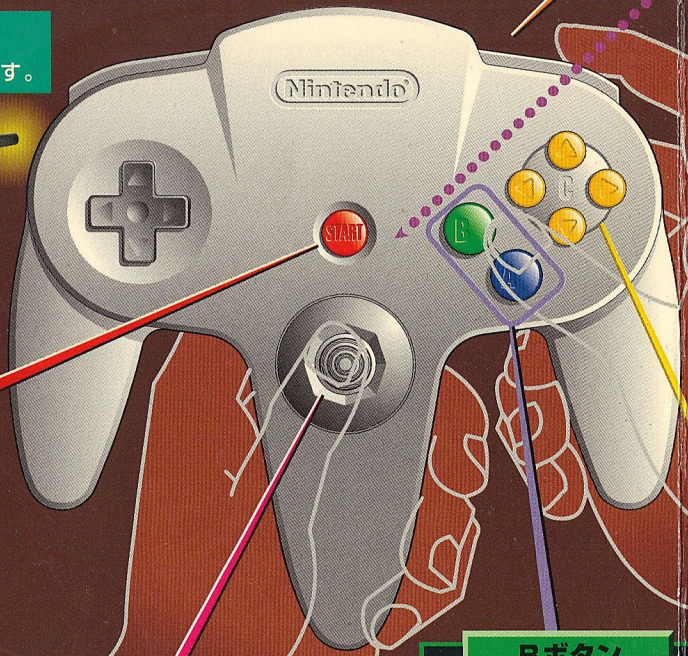
LANDMASTER

『ランドマスター』オペレーションマニュアル

基本的な操作方法は
『アーウィン』と同じです。

スタートボタン

ポーズ
（一時中断）

ポーズ画面で、仲間のダメージの確認や、そのステージのやり直しを選択できます。

3Dスティック

操縦レバー

ランドマスターを左右に移動させます。RまたはZトリガーボタンと同時に使うことによって、よりすばやく移動することができます。

Bボタン

スマートボム

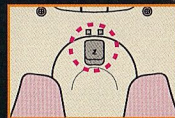
チャージ弾の発射や、ホーミング攻撃が可能です。ただしホーミングできない敵もいるので注意してください。
またスマートボムは発射後もう一度Bボタンを押すことによって、すぐに起爆させることができます。
これはアーウィンでも同様です。

Aボタン

レーザーキャノン

Rトリガーボタン と Zトリガーボタン

車体を傾ける

押し続けることにより、Rならば右方向に、Zならば左方向に車体を傾けながらスライドします。
ただし、使用している間、画面右上の**ブーストチャージ**が赤色に変わっていき、それが**回復するまで**は次の使用ができません。

ローリング

どちらかのボタンをすばやく**2回押す**と、その方向に大きく横転します。ただしアーウィンのように敵の弾をはじき返すことはできません。

ホバリング

両方のボタンを押し続けると、ブーストチャージが完全に赤色になるまでの間、**宙に浮く**ことができます。

Cボタンユニット

△ **使用しません。**

◁ **ブースト（加速）**

▷ **通信**

やはりブーストチャージが回復するまでは使えません。
これはアーウィンでも同様です。

▽ **ブレーキ（減速）**

ARWING

『アーウィン』オペレーションマニュアル

ゲームの詳しい内容については、取扱説明書をお読みください。

Nintendo

スタートボタン

ポーズ

（一時中断）

ポーズ画面で、仲間のダメージの確認や、そのステージのやり直しを選択できます。

3Dスティック

操縦レバー

アーウィンを上下左右に移動させます。機首を上げるときはスティックを手前に、機首を下げるときはスティックを奥に倒してください。

スティックを左右に倒すとき、同時にZまたはRトリガーボタンを押すと、すばやく旋回できます。

Bボタン

スマートボム

チャージ弾&ホーミング攻撃

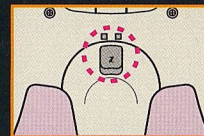
Aボタン

レーザー

Aボタンを**押し続ける**とカーソルが黄色になり、すばやくもう一度押すことによって、**強力な**チャージ弾を撃つことができます。
また黄色のカーソル内に敵をキャッチすると、敵が赤いフレームで囲まれ、発射したレーザーやスマートボムがその**敵を追いかけます**。これをホーミング攻撃といいます。

Rトリガーボタン と Zトリガーボタン

機体を垂直に傾ける

どちらかのボタンを押し続けている間、機体を左右に90°傾けて飛行することができます。

ローリング

どちらかのボタンをすばやく**2回押す**と、機体を回転させて、敵が撃ってくる弾をはじき返すことができます。

Cボタンユニット

△ カメラの切り換え

ゲーム画面を撮影しているカメラの位置を2段階に変更します。

3Dスクロールモードの場合

オールレンジモードの場合

◁ ブースト（加速）

▽ ブレーキ（減速）

機首を上げた直後にブーストやブレーキを使うと、**宙返り**や**Uターン**ができます。

※Uターンができるのはオールレンジモードのときだけです。

▷ 通信

仲間から通信で連絡が入った場合、このボタンを押してメッセージを見ることができます。それによって、**補給パーツの受け取り**ができることもあります。

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト『スターフォックス 64』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠警告

●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
●振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

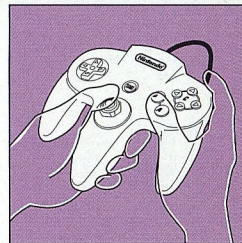
正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

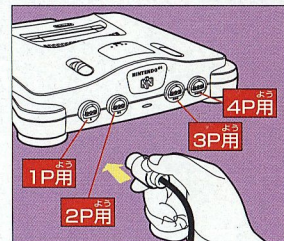
＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属のオペレーションマニュアルをご覧ください。

コントローラの握り方

「スターフォックス64」では右の図のようなコントローラの握り方（ライトポジション）をお薦めします。この握り方ですと、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。また左手の人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押してしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくと良いでしょう。

コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1～4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただしゲーム中に接続を変更しても、本体の電源を入れ直さないかぎり操作できませんのでご注意ください。

また多人数の対戦プレイを行う場合は、コネクタは左から順に1P、2P、3P、4Pのコントローラ専用となります。

※対戦プレイを行う際には、人数分のコントローラを用意してください。

CONTENTS

プロローグ

PROLOGUE

ライラット系…。
光り輝く恒星**「ライラット」**を中心とする、中規模の惑星集団である。ここに住む全ての生命体は、恵まれた自然環境の中で平和に、ゆったりとした時の流れを楽しんでいたのだった。
あの男が現れるまでは・・・・・・・

◆

第4惑星**コーネリア**で生まれ育った天才科学者**Dr.アンドルフ**は、子供の頃から異彩を放ち、若くして超次元空間における動力機関開発の第一人者となった。また近年はバイオテクノロジーの研究家としても名を馳せていた。しかし彼の突出した才能は、恒常的平和を求めるコーネリアでは受け入れられ難いものであった。
日の当たることのない天才…。次第に屈折していく頭脳は、やがて理性を失い、暴走を始めたのである。

◆

そしてあの日…。惨事は何の前触れもなくコーネリアの住民を襲った。アンドルフが密かに開発した究極の科学兵器が、主要都市に対して向けられたのだ。
コーネリア防衛軍の必死の活動により、絶滅の危機は逃れたものの、コーネリアは壊滅的打撃を受けた。第一級犯罪者として逮捕されたアンドルフは、軍の最高責任者**ペパー将軍**の手により、辺境の惑星**「ベノム」**に永久追放された・・・・・

5年後。コーネリア惑星観測研究所の報告により、惑星ベノムから発信された不穏なメッセージを確認したペパー将軍は、その調査を、やとわれ遊撃隊に依頼した。
『スターフォックス』・・・・・・・
リーダーの**ジェームズ・マクラウド**、**ピグマ・デンガー**、**ペッピー・ヘア**の3人組である。

◆

巨大な軍事基地へと変貌していたベノムで、ジェームズとペッピーを待ち受けていたものはピグマの裏切り行為であった。すべてはピグマが皇帝と呼び慕う男、かつての天才、アンドルフの仕組んだ罠だったのである。命からがら脱出したペッピーは、故郷の惑星**「パペトゥーン」**に戻り、ジェームズの息子、フォックスに父親の最期を告げなければならなかった。

◆

ベノムでの出来事は、追放されたコーネリアに対するアンドルフの宣戦布告に過ぎなかった。数年間に渡り、アンドルフはライラット系の惑星を次々と侵略し続けた。そして今、ついに魔の手はコーネリアにまで及ぼうとしていた。

◆

アンドルフの軍勢は、もはやコーネリア防衛軍では手に負えないほどの規模になっていた。ペパー将軍は作戦司令室でひとりつぶやいた。
「最後の切り札…か」
悩み抜いた末での決断であった。決してベノムでの悲劇を忘れたわけではない。しかし他に選択の余地がないことは、ペパー自身が一番よく解っていた。

◆

彼はひとりの青年に連絡を入れた。青年の名は**フォックス・マクラウド**。
そう、新生『スターフォックス』の若きチームリーダーである!

PROFILE
新生『スターフォックス』プロフィール

フォックス・マクラウド

『スターフォックス』の若きチームリーダー。亡き父の形見である宇宙母艦グレートフォックス号を操り、仕事を求めて銀河を駆け巡るフリーパイロット。その正義感と、常に仲間を思いやる責任感から、リーダーとしての人望を集めている。

ペッピー・ヘア

経験と知識、ともに豊富なベテラン戦士。フォックスの父とは初代スターフォックスの同期であった。今ではフォックスの成長を頼もしげに見守る父親的存在である。

ナウス

作業用ロボNUS系064型機、通称ナウス。グレートフォックス号のオペレーターとしてスターフォックスのメンバーと常に行動を共にし、各種サポートを行う。

超高性能全領域戦闘機『アーウィン』

反重力発生装置『G-ディフューザーシステム』により、急旋回、急加減速などのあらゆる機体姿勢制御が可能である。スターフォックスの代名詞ともいえる主力戦闘機だ。

スリッピー・トード

メンバー最年少。天性の明るさは、ときには調子に乗り過ぎてハメを外すこともあるが、チームにとっては欠かせないムードメーカーである。またそのキャラクターとは裏腹に、メカニックの開発および分析能力にも優れている。

ファルコ・ランバルディ

操縦テクニックはフォックスよりも上と噂される。チームに加わる以前のことについては仲間にも話すことはないが、その血の気の多さから、過去にはかなり無茶な行動をしていたことは想像するに難くない。

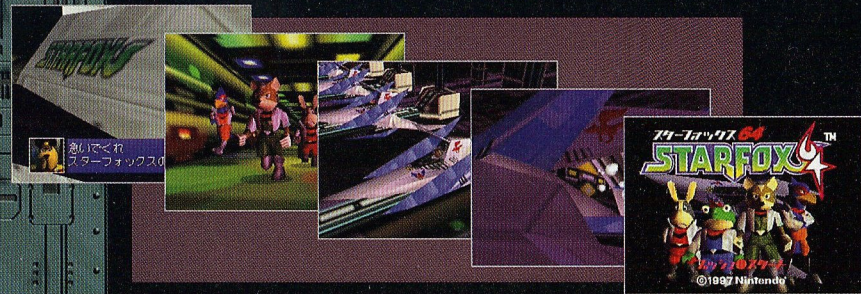
超高性能回転式地対空戦車『ランドマスター』

地上探索用として開発された小型戦車であるが、敵戦闘機さえも撃墜可能なレーザーキャノン砲を搭載するなど、武装面でも優れている。車両底部に設けられた2つの噴出口により、瞬間的にホバリング(浮上)することもできる。

超弩級強襲巡洋母艦『グレートフォックス』

大型プラズマエンジンを搭載し、惑星間ワープ航行が可能である。内部にアーウィン、ランドマスターを格納するこの母艦がスターフォックスの活動拠点となる。

SETTING ゲームを始める前に

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください(**このとき、3Dスティックには触らないでください**)。
オープニングデモ画面が始まり、その後タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せば、メニュー画面に移ります。

このソフトは様々なストーリー展開を楽しむことができるシューティングゲームです。そのためゲームを進行していくうえで、ふんだんにデモシーンが登場します。ほとんどのデモはスタートボタンを押すことによってスキップ(飛ばす)することもできますが、話の流れをよく把握するために、最初のうちは全てのデモシーンをじっくりと見ることをお薦めします。
(※初めてプレイするときは、デモシーンをスキップすることはできません。)

メニュー画面

メニュー画面でゲームモードの選択や、オプション機能の設定を行ってください。

メインゲーム

1人でプレイする、このソフトのメインゲームです。
詳しくはP10からの説明をお読みください。

トレーニング

初めてゲームをするときはこのモードを選び、操作方法をマスターすることをお薦めします。画面に出てくる仲間からのメッセージに従ってください。終了するときはスタートボタンを押して、「トレーニング終了」を選びます。

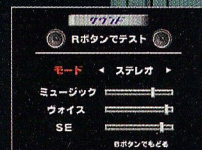
VS.

4人まで参加できる対戦プレイモードです。3種類のゲームが楽しめます。詳しくはP20からの説明をお読みください。

ランキング

メインゲームでの成績がカセットにセーブされます(P18参照)。
10位までにランキングされた成績をこの画面で見ることができます。

サウンド

ゲーム中のサウンドに関する設定を、いろいろと変更することができます。3Dスティックの上下で変更したい項目を選び、左右で変更します。変更したサウンドはRトリガーボタンを押してテストすることができます。変更した設定はカセットに記憶されます。

モード サウンドの出力形式を変更します。

ステレオ
ステレオ音声のテレビを使用する場合に選択します(NINTENDO 64からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを必ず確認してください)。

モノラル
モノラル音声のテレビを使用する場合に選択します。

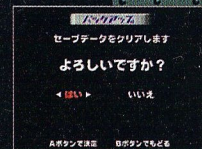
ヘッドホン
ヘッドホンを使うときにこのモードにすると、より自然にサウンドを聴くことができます。

ミュージック ゲーム中のBGMの音量を調整できます。

ヴォイス 登場するキャラクターがしゃべる声の大きさを調整できます。

SE ゲーム中の効果音の音量を調整できます。

バックアップ

カセットにバックアップされているセーブデータを消去するときは、この画面で「はい」を選んでください。

MAIN GAME メインゲームの進め方

メインゲームでは、あなたはスターフォックスのリーダー、フォックス・マクラウドとなり、ストーリーに沿いながら各惑星での作戦をクリアしていきます。

1 マップ画面について

最初の作戦はアンドルフ軍に襲われた惑星コーネリアの救出、最終目標は惑星ベノムでのアンドルフ撃退です。コーネリアからベノムへ向かう途中にはたくさんの惑星があり、そのうちのいくつかの惑星でアンドルフ軍と戦わなくてはなりません(全ての惑星を通過していくわけではありません)。

どのルートを通ってベノムまでたどり着くのかは、各惑星でのフォックスたちの行動によって変わっていきます。

たとえばコーネリアで…

普通にプレイをすると、ほとんどの場合、このボス敵と戦い…

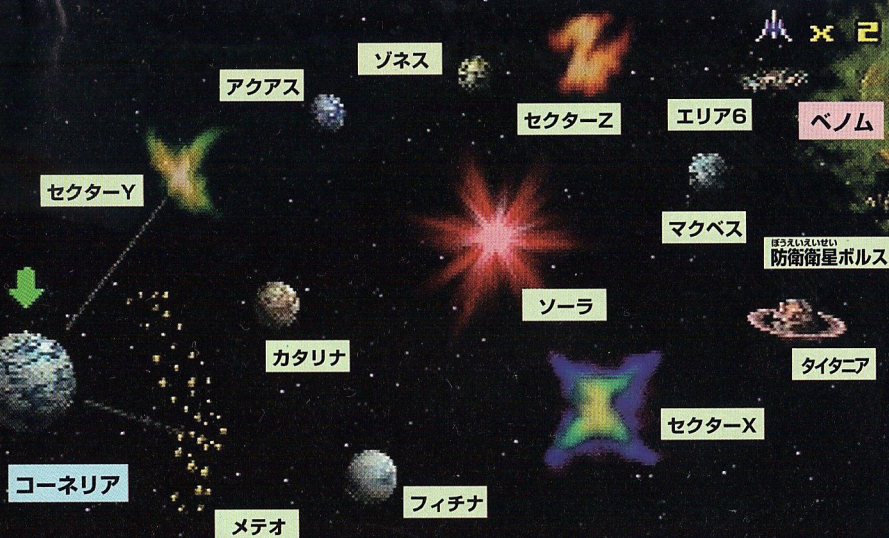
作戦No.2
～小惑星帯～
メテオ
アステロイドをこえて

次にメテオに進むことになりますが…

ある条件を満たしてプレイすると、違うボス敵と戦うことになり…

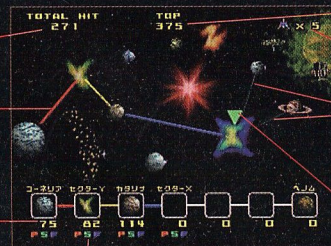
作戦No.2
～セクターY宙域～
激戦区!!

セクターYに進むことになります。

このように特定の惑星では**次の行き先が分岐**していて、それにより**ストーリーの展開も変わっていく**わけです。また、たどるルートによって**作戦の難易度も変わってきます。**

マップ画面には、コーネリア以降、どのようなルートをたどっていったのかが表示されます。ルートの色は、青→黄→赤の順で難易度の高さを示しています。

トータルヒット数(P18参照)

ルート

各惑星での撃墜数

現在の最高トータルヒット数

「アーウィン」の残り数

その先のルートが分岐することを示しています。

次に進む惑星を示しています。

作戦終了時に戦闘に残っていた仲間を示しています。(P=ペッピー S=スリッピー F=ファルコ)

進んだルートが気に入らないときは、マップ画面でスタートボタンを押して**「コースをやりなおす」**を選ぶと、直前にクリアした惑星をもう一度プレイすることができます。ただしその際、アーウィンを1機失うことになります(プレイ中に選んだ場合は、そのステージの最初からやり直すことになります)。

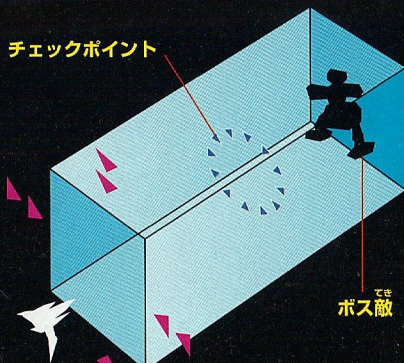
また**難易度の高いルートへ分岐した**場合は**「コースをかえる」**という表示がでるので、これを選んでルートを変更することができます。

※マップ上の惑星集団は3Dスティックで回転、R・Zでズームイン、ズームアウトすることができます。

2 3Dスクロールモードとオールレンジモード

各惑星の戦闘ステージは、一定の方向に進む「3Dスクロールモード」と、左右360°に自由に飛び回れる「オールレンジモード」の2種類があります。

3Dスクロールモード

ステージ最後のボス敵のいるところまで、自動的に進んでいきます。画面の上下左右にある程度機体を移動させると、限界を知らせるマーク(▶▶)が表示され、それ以上その方向に移動することはできません。
途中に中間位置を示す**チェックポイント**があり、通過しておけば、そのステージで敵に倒されても、そこから再スタートすることができます(機体のダメージも回復します)。

オールレンジモード

ほぼ正方形のフィールドで敵と戦います。作戦の内容は、その惑星によって様々です。
フィールドの外に出そうになると、アーウィンは自動的にUターンします。

オールレンジモードでは、画面右下にレーダーが表示されます。

スリッピー
ファルコ
フォックス(プレイヤー)
ペッピー
敵戦闘機

この他にフィールド上の重要な物体や、ボス敵の位置が表示されることがあります。

※惑星によっては両方のモードが存在するものもあります。

3 画面の表示

シールドゲージ

機体にダメージを受けると、少しずつ減っていきます。メーターが完全になくなるとアーウィンは墜落してしまいます。シールドリング(P15参照)を獲得することによって、ゲージの量を増やすことができます。

ブーストチャージ

ブースト(加速)・ブレーキ(減速)の使用により消費されるエネルギーの表示です。
使用している間、少しずつ赤色に変わっていき、使用をやめると回復していきます。
元の状態に戻るまでブースト・ブレーキは使えません。

アーウィンの残り数

撃墜数

スマートボムの使用可能回数

シールドリング

獲得したシールドリングを表示します。

エネミーシールドゲージ

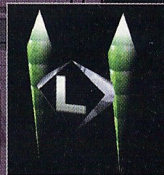
敵のボスが出現すると表示され、ダメージを与えると減っていきます。ただし仲間のスリッピーが戦線離脱しているときは表示されません(P17参照)。

カーソル

2つの四角の中心をレーザーが通過していきます。
ポーズ中にRトリガーボタンを押すことによって、カーソルをなくすこともできます。

※アーウィンおよびランドマスターの詳しい操作方法については、付属のオペレーションマニュアルをご覧ください。

4 アーウィンの性能アップとアイテム

敵を撃ち落としたとき等に出現するアイテムを取ることによって、アーウィンのダメージを回復したり、パワーアップしたりすることができます。

レーザーエナジー

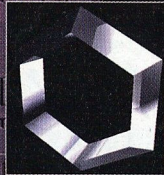
シングルレーザーがツインレーザーに、ツインレーザーはハイパーレーザーにパワーアップします。パワーアップしたレーザーは次の惑星に移動しても有効です。

シングルレーザー

ツインレーザー

ハイパーレーザー

リザーブボム

スマートボムの使用可能数が1つ増えます。

サプライリング

シールドゲージのメーターを少し回復することができます。

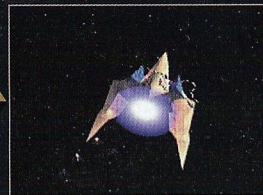
ミドルサプライ

サプライリングよりもメーターを多く回復することができます。

シールドリング

3個取ると、シールドゲージの**最大値を増やす**ことができます(同時にメーターも大幅に回復します)。さらにもう3個取ると、アーウィンの残り数が1つ増えます。余ったリングは次のステージに持ち越すことができます。

ウイングリペア

アーウィンはダメージを受け過ぎるとウイングが壊れてしまい、飛行性能が極端に落ちてしまいます。またツインレーザーはシングルレーザーに戻ってしまいます。**壊れたウイング**は、ウイングリペアを取ることによって**修理**することができます。なお、ステージをクリアすると、壊れたウイングは次の惑星に行くまでの間に自動的に修復されます。

コンテナ

プレイ中、「ピピピッ」という音とともに、画面の上の方に黄色の丸いマークが現れることがあります。これはグレートフォックス号にいるナウスから通信が入っている状態です。このときに ▶ ボタンを押すと、ナウスが補給パーツ入りのコンテナを届けてくれることがあります。コンテナをレーザーで壊すと、中からいろんなアイテムが出てきます。

PUSH!

仲間のピンチを救え!

プレイ中、仲間たちが敵に追われて攻撃を受けることがあります。そのまま放っておくと、仲間はどんどんダメージを受けてしまい、ついには**戦線を離脱**してしまいます。仲間を襲う敵をできるだけ早く撃ち落として、ピンチを救ってあげてください。

敵

仲間は通信で助けを求めてきます。

攻撃を受けている仲間には▼マークが表示されます。

P =ペッピー
S =スリッピー
F =ファルコ

画面に映っていないところでも、仲間が敵にやられているときがあります。画面左右に「HELP」の文字とともに表示される赤・緑・青の◀▶マークは、その方向で、そのカラーの仲間が襲われていることを示します。直ちに救出に向かってください。

仲間のダメージ

プレイ中にスタートボタンを押してポーズ画面にすることで、仲間全員のダメージを見ることもできます。すでに戦線離脱したメンバーには「DOWN」の表示と✖印がつけられます。仲間のダメージは**ステージをクリア**した際に、撃墜数(P18参照)に応じて**回復**します。

仲間の離脱

シールドゲージのメーターがなくなった仲間は、機体をグレートフォックス号で修理するため、戦闘から離脱します。ただし修理には時間がかかるので、**次のステージでの戦闘には参加することができなくなります。**

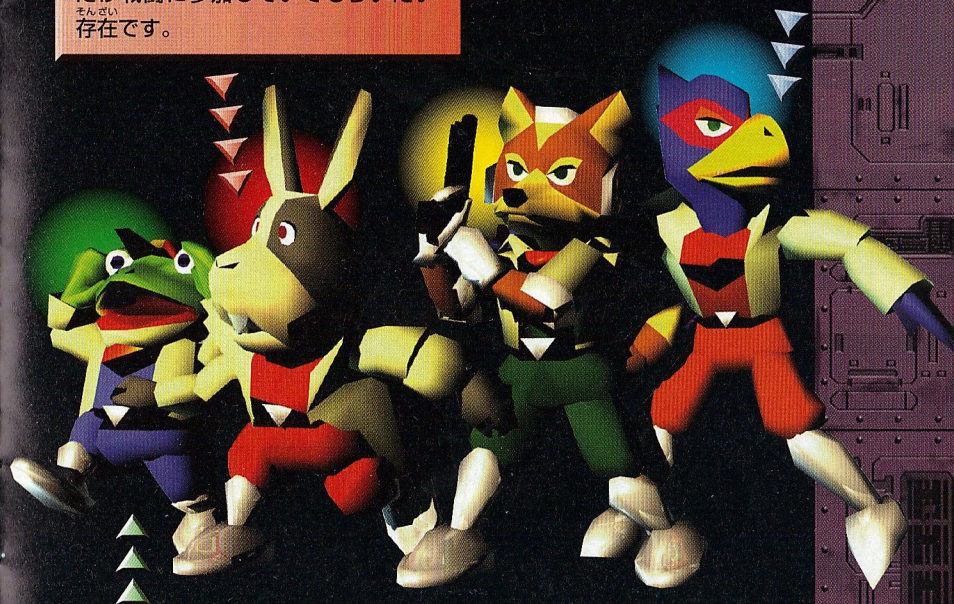
仲間の特殊能力

3人の仲間には以下のような特殊能力があります。そのためにも仲間を守ることはチームリーダーとして重要な役割です。

ペッピー

敵の弱点を分析し、その**攻略方法**などについて、フォックスに的確なアドバイスを与えてくれます。したがって、初めての惑星を訪れるときや、初めての敵と戦うときには、できるだけ戦闘に参加していてもらいたい存在です。

ファルコ

ファルコは**「ルート分岐のカギ」**を握る男です。ファルコが戦闘に加わっていることにより、難易度の高いルートをたどる可能性が高くなります。

スリッピー

ボス敵の耐久能力を分析し、**相手のシールドゲージを画面に表示**してくれます。スリッピーがいないと、敵にどの程度ダメージを与えたのか、あとどれだけ攻撃すればよいのかが分からなくなります。

6 撃墜数とランキング

トータルヒット数と1UP

各ステージをクリアした際に、そのステージで撃ち落とした特定の敵や砲台などの合計数が表示されます。この数字を**撃墜数**とよびます。撃墜数はステージをクリアするたびに加算されていき、これを**トータルヒット数**とよびます。トータルヒット数が**100の倍数**に達するごとにアーウィンの**残り数が1つ増えます**。

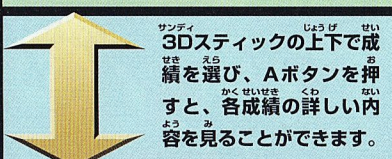
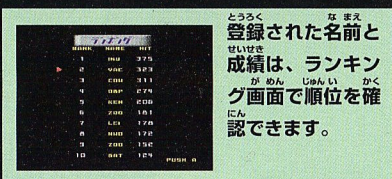
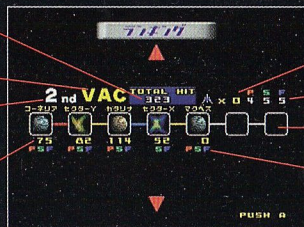
※撃墜数は敵の種類や倒し方、戦う時間などによって増えることがあります。

ランキングについて

ゲームが終了(アンドルフ軍を完全に倒すか、ゲームオーバー)したとき、その時点のトータルヒット数などの成績をカセットにセーブすることができます。成績は上位10個までセーブすることができ、メニュー画面でランキングを選ぶことによって、その順位を見ることができます。

10位までにランキングされる成績を記録すると、ネームエントリー画面でアルファベット3文字の名前を登録することができます。

登録された名前と成績は、ランキング画面で順位を確認できます。

3Dスティックの上下で成績を選び、Aボタンを押すと、各成績の詳しい内容を見ることができます。

- トータルヒット数
- 登録した名前
- 順位
- 各惑星での撃墜数
- アーウィン残り数
- 仲間の合計数
- マップの通過ルート
- 最後まで戦闘に加わっていた仲間

ランキング順位はトータルヒット数の多い順番で並べられます。トータルヒット数が同じならば、アーウィンの残り数が多いほうが上位になります。

7 アンドルフ軍攻略のアドバイス

ブーストとブレーキを使いこなせ！

ブースト(◁ボタン)は遠くに離れている敵を追いかけるときや、開閉するすき間をすばやく通り抜けるときに有効です。またブレーキ(▽ボタン)を使えば、狭く複雑な地形を通過するのが楽になります。ただし一度使うとブーストチャージが回復するまでは使用できないので注意してください。

宙返りやUターンで敵を振り切れ！

敵に後ろからマークされ、攻撃を避けられないときは、**宙返りやUターン**を使って敵をやり過ごしましょう。特にオールレンジモードで有効です。

集団相手にはローリングとスマートボムで対抗だ！

敵が大量の攻撃を仕掛けてきたときは、こまめにローリングを使って弾をはじき返し、できるだけダメージを受けないようにしましょう。あるいはスマートボムでまとめて倒すのも効果的です。使用回数が限られているスマートボムですが、必要なときには出し惜しみをせずに積極的に使うことも重要です。またボムほどの威力はありませんが、**チャージ弾を使えば近くにいる敵を誘爆することもできます。**

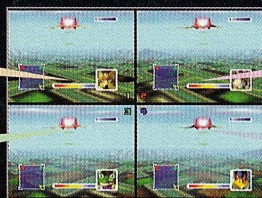
壊れたウイングはできるだけ早く修理しろ！

アーウィンの**ウイングが壊れている場合**、ナウスから送られてくるコンテナの中には**必ずウイングリペアが入っています**ので、取り逃がさないように気をつけてください。

BATTLE 対戦プレイの遊び方

メニュー画面の「VS.」から「ポイントマッチ」「バトルロイヤル」「タイムバトル」のいずれかを選ぶと、4分割された画面で2〜4人での対戦プレイが楽しめます。まず参加する人数分のコントローラを用意してください。

コントローラの接続

コントローラを接続するコネクタの場所に応じて、使用するキャラクターと、そのプレイヤー専用画面の位置が決まっています。

コントローラが接続されていないキャラクターの画面には、一定の位置からステージを撮影するカメラの映像が映し出されます。

※コントローラは本体の電源を入れる前に接続しておいてください。
※参加しないプレイヤーのコントローラは抜いておいてください。

ハンデキャップ

各プレイヤーの技術レベルに差があるときは、ハンデキャップをつけて、なるべく接戦になるように設定できます。それぞれのプレイヤーが3Dスティックの左右でレベル(Lv.)を調整してください。レベルは3段階あり、数字が大きくなるほど機体の防御力が下がり、シールドメーターの減り方が大きくなります。

ステージ

対戦プレイ専用の特別ステージが各2つずつあり、好きなステージを選ぶことができます(種類は全部で3種類です)。各ゲームモードの設定画面で、3Dスティックの左右を使って選んでください。
いずれのステージもオールレンジモードですが、メインゲームとは異なり、機体がフィールドの端まで行くと、その反対側にワープするようになっています。

3つのゲームモード

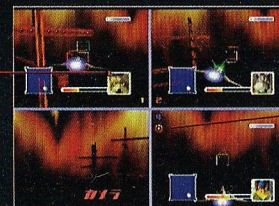
ポイントマッチ

互いに撃ち合って、自分以外のプレイヤー機を撃ち落とした数を競います。プレイヤーの誰かが、設定したポイント数だけ撃ち落とした時点でゲームが終了し、そのプレイヤーの勝ちとなります。ポイントは1〜5までの間で自由に設定できます(プレイヤー機の残り数に制限はありません)。

ライバルを撃ち落とすと★がつきます。
シールドゲージ
レーダー
ブーストチャージ

バトルロイヤル

プレイヤー機がなくなったメンバーから、順に戦闘から外れていき、最後まで生き残っていたプレイヤーの勝ちとなります。各プレイヤーに与えられるアーウィンは1機のみです。

他のプレイヤーからホーミング攻撃でロックオンされると、Lのマークが付きます(各モード共通)。
アイテム(リザーブボム)を取るまでは、スマートボムは使えません。(各モード共通)

タイムバトル

プレイヤー機以外の敵戦闘機が登場します。敵を撃ち落としたプレイヤーにポイントが与えられ、制限時間内に一番多くポイントを稼いだプレイヤーの勝ちとなります。ただし、撃ち落とされてしまうと、ポイントが0に戻ってしまうので注意してください。制限時間は1〜5分の間で自由に設定できます。

ポイント数
制限時間

INFORMATION インフォメーション

マップ画面の秘密

『スターフォックス64』には様々な謎が隠されています。けっして「1度アンドルフ軍を倒せば、それで目的達成」というゲームではありません。プレイヤーの行動によって進むルートが変化することはP10でも書きましたが、それ以外にも、各惑星にはプレイヤーがクリアすべき**秘密の目的**がこっそり設定されているのです。
まず、全ての惑星にたどり着くことを目指してください。一度クリアした惑星にはマップ画面で小さな星が光るようになります。そしてさらに各惑星での秘密の目的を達成させることを目指してください。目的達成の条件は惑星により異なりますが、クリアするとその**「証」**がマップ画面に表示されるようになります。全ての惑星に「証」がついたとき、あなたは「いいこと」を体験することができるでしょう。そしてさらに頑張ると、対戦プレイで「もっといいこと」が体験できるはずです。

振動パックについて

このソフトは「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、ゲーム中、機体に衝撃を受けた場合(敵に攻撃される、障害物にぶつかる、ブーストを使うなど…)にコントローラが振動し、まるで実際にコックピットに座っているような感覚でプレイすることができます。

NINTENDO 64
振動パック™

振動パックは単品でも販売しています。
メーカー希望小売価格
1,400円(税別)NUS-013

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの差し込み、及び取りはずしは、NINTENDO 64本体の電源スイッチを切った状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。

※振動パックは対戦プレイにも対応しています。各コントローラに振動パックをセットすれば、それぞれのプレイヤーが振動を体感することができます。

エグゼクティブプロデューサー　山内 溥
プロデューサー　宮本 茂
ディレクター　清水 隆雄
アートディレクター　今村 孝矢
チーフプログラマー　森田 和明
サウンドコンポーザー　近藤 浩治　若井 淑
サウンドエフェクツプログラマー　稲垣 陽司
グラフィックデザイナー　春花 良紀　滝澤 智　佐藤 正徳
コースデザイナー　山村 康久　堀田 拓司　辻村 大介　大八木 泰幸
プログラマー　山本 雄一　岡嶋 伸夫　吉田 茂樹　葛原 貴光
住吉 伸啓　佐々木 誠　樽角 真澄
スクリプトライター　高野 充浩
キャラクターヴォイス　郷里 大輔　頓宮 恭子　麻生 智久
江川 央生　阪口 大助　里内 信夫
テクニカルサポート　松谷 賢治　西脇 篤　清水 英明　井田 康
吉本 裕仁　谷本 義典　澤野 貴夫　角井 博信
西澤 健治　栗林 卓也　高橋 剛　長谷川 慎
スーパーバイザー　手塚 卓志　中郷 俊彦
プログレスマネージャー　福井 公芳　加藤 圭三
ＣＧイラストレーター　西川 佳孝　山口 亘　中野 祐輔
パッケージデザイナー　藤井 英樹
マニュアルエディター　酒井 康裕
スペシャルサンクス　スーパーマリオクラブ　青二プロダクション　St.GIGA

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
むやみに電源スイッチのON/OFF、及び画面切り替わり時のリセットをしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本　社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL. (075)541-6113
東京サービスセンター　〒101　東京都千代田区神田須田町1丁目22番地　TEL. (03)3254-1647
大阪支店　〒531　大阪市北区本庄東1丁目13番9号　TEL. (06)376-5970
名古屋営業所　〒451　名古屋市西区幅下2丁目18番9号　TEL. (052)571-2506
岡山営業所　〒700　岡山市奉還町4丁目4番11号　TEL. (086)252-2038
札幌営業所　〒060　札幌市中央区北9条西18丁目2番地　TEL. (011)612-6930

970408